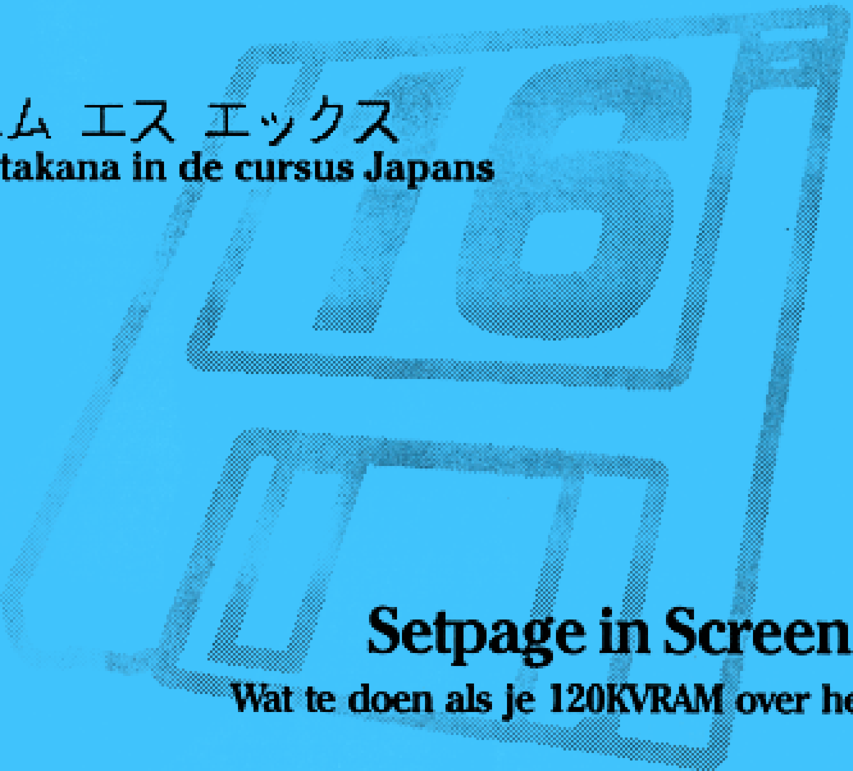
MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

Internet
MSX'ers over de hele wereld

エム エス エックス
Katakana in de cursus Japans



Setpage in Screen 0
Wat te doen als je 120KVRAM over hebt

Megademo's
Avondvullende demo's op de MSX2

Jaargang 4 Nummer 16 Juli/Augustus 1994

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor, 078-147635

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Mark Sletterink, 078-167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-160023
Henk Groffen, 078-184714

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Jacob van Lennepstraat 7
3314 RT Dordrecht

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Fidonet: 2:285/36.6
Internet: arjans@dds.hacktic.nl

Medewerkers aan dit magazine
Bas Vijfwinkel
Sandy Brand

Copyright (C) 1994
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding en toestemming van de redactie.

Inhoud

Voorwoord 2
MSX op Hét Net 3
Setpage in Screen 0.......... 7
De nieuwste demo's 11
Cursus Japans IV 13

Agenda

September

2	clubavond
16	clubavond
17	Beurs in Zandvoort
30	clubavond

Oktober

1	Beurs in Almelo
14	clubavond
28	clubavond

November

11	clubavond
25	clubavond

December

9	clubavond
23	clubavond

Voorwoord

Beste MSX vrienden,

De beurs in Tilburg zit er weer op, de dag was zeer geslaagd. Met een goed bezochte beurs en veel aandacht voor onze stand kan ik alleen maar zeggen dat wie er niet is geweest er weer één gemist heeft. Beurzen en open-dagen zullen voor wat de MSX betreft zeer belangrijk worden en blijven, daar de meeste clubs en verenig-ingen hun software op deze dagen presenteren. Maar nu komen wij weer aan de beurt om onze ideëen gestalte te geven. Op zaterdag 4 juni houden we immers onze 3e open-dag. Net als voorgaande jaren nodigen we een paar bevrienden clubs uit om er een gezellige boel van te maken. Als u denkt dat u wat leuks weet voor de open-dag, meldt dat dan even bij Martin Verhoeven. Hij heeft de coördinatie van de dag in handen. Nu een vraag van heel andere aard. We zoeken namelijk nog ideëen voor thema-avonden. Denk eens na met welk programma u vaak problemen heeft of waar u wel wat meer van wilt weten. Als we van uw kant reacties krijgen kunnen wij kijken of we iemand zover kunnen krijgen daar op een thema-avond wat over te vertellen zodat niet alleen u maar ook andere leden daar hun voordeel mee kunnen doen. Zo, mijn voorwoord is weer klaar voor dit blad. Groetjes

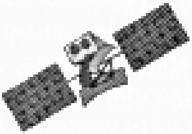
Kijk mamma, het clubblad heeft nu Startrek taglines....!

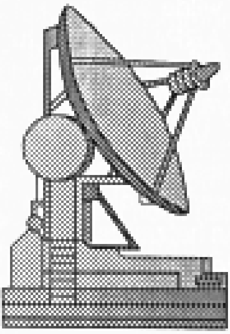
H.Meijers
(Voorzitter MCD)

"Hey, Worf ...I hooked Data up to a modem ...Wanna See?"

MSX op Hét Net

Het internet is 's werelds meest verbreide netwerk. Werkelijk alles kunt u er op terugvinden, van de bijbel tot midi, van cp/m tot unix. Sinds kort is ook de MSX op internet te vinden





Het kon natuurlijk niet lang uitblijven. MSX is nu eenmaal een systeem dat door mensen over de hele wereld gewaardeerd wordt. En als ik zo de mailinglist (zie einde artikel) eens bekijk, dan zijn vooral de brazilianen goed vertegenwoordigd. Ik zal nu even een 'korte' introductie geven voor de mensen die (nog) niet zo bekend zijn met het fenomeen Internet.

Internet: wat is het?

In technische termen omschreven is Internet een wereldwijd netwerk van computers, verbonden via satellieten en telefoon-netwerken. Niet echt iets bijzonders dus. In marketingtermen omschreven is Internet een systeem om gebruikers toegang te geven tot veel, heel veel informatie. In de praktijk is Internet een manier om eenvoudig specifieke informatie op te vragen en om met mensen en instellingen in contact te komen. Verder is Internet ook gewoon leuk en leerzaam.

Globaal gezien kunnen we Internet in drie delen splitsen, te weten:

- het mail-systeem voor het sturen van post en bestanden;
- de elektronische nieuwsdiensten;
- de publieke databanken.

Met het mail-systeem kunnen we bijvoorbeeld Al Gore een elektronisch briefje sturen dat ook hij eindelijk eens naar de kapper moet, of de hoogleraar dat het tijd wordt dat de tentamens worden nagekeken. De elektronische nieuwsdiensten zijn groepen waar men discussies kan voeren,

vragen kan stellen en van ervaringen van anderen kan leren. Voor alles is tegenwoordig wel een nieuwsgroep. De publieke databanken zijn al even divers als de elektronische nieuwsdiensten. Op verschillende manieren kunt u van computers die desnoods aan de andere kant van de wereld staan, gegevens opvragen. Zo kunnen we de inhoud van de bibliotheek van een universiteit in Californië opvragen, of shareware halen van een computer die in Finland staat. Op deze manier kan iedereen in het bezit komen van informatie, zonder dat het bedrijf zelf veel kosten maakt. Internet veronderstelt eigenlijk niet echt kennis van een bepaald operating system, zodat een ieder die niet van de computerangst overloopt, van de diensten van Internet gebruik kan maken.

De geschiedenis

Internet is niet van de ene op de andere dag gesticht, maar is door de jaren heen geëvolueerd naar het systeem dat het nu is. Internet begon in 1969 eigenlijk met het netwerk ARPANet. ARPANet was een door het Pentagon ontworpen netwerk, dat voornamelijk dienst deed om informatie op te doen over netwerken die onder extreme omstandigheden konden functioneren. In oorlogstijd moest het uitschakelen van één deel van een netwerk niet leiden tot het falen van het gehele netwerk. Ondertussen was de ISO - een organisatie voor het vaststellen van standaarden - druk bezig de ultieme standaard voor computernetwerken vast te leggen. De markt vroeg echter om een snellere oplossing, en die was eigenlijk al voorhanden in de vorm van het Internet Protocol (IP), het protocol dat in ARPANet werd gebruikt. Snel bleek dat dit eigenlijk de enige praktische methode was voor computers van verschillende merken om met elkaar te communiceren. Hierdoor kwamen de universiteiten en overheidsinstellingen in actie, omdat die nu eenmaal niet altijd van dezelfde fabrikant kopen, terwijl het wel bijzonder handig is om informatie uit te wisselen. Rond 1980 werden LAN's en werkstations enorm populair. De meeste van deze werkstations bezaten een unix-versie met IP-netwerkcapaciteiten. Wat men toen graag wilde was het koppelen van ARPANet aan het gehele LAN, zodat iedereen de faciliteiten van dit netwerk kon gebruiken. Verder ging een aantal organi-saties werken aan eigen net-werken die gebruik maakten van hetzelfde communicatie-protocol als ARPANet. Als al die netwerken nu 'met

elkaar konden praten', zouden mensen op verschillende netwerken met elkaar kunnen communiceren. Het belangrijkste nieuwe netwerk dat buiten ARPANet ontstond was NSFNET, opgezet door de Amerikaanse National Science Foundation.

NSF

Eind jaren '80 creëerde NSF vijf supercomputercentra's. Deze computers werden tot die tijd alleen door grote bedrijven gekocht, omdat ze niet te betalen waren. NSF wilde ervoor zorgen dat verschillende onderwijsinstellingen toegang kregen tot zo'n supercomputer. De eerste opzet van NSF was het gebruiken van ARPANet voor de communicatie tussen verschillende gebruikers en haar supercomputers, maar deze opzet mislukte door de enorme bureau-cratie die er bij de Amerikaanse overheidsinstellingen is.

Arpanet

De enige oplossing was dus om een eigen communicatienetwerk op te zetten. Maar als iedere universiteit toegang moest hebben tot een van de supercomputers door middel van een directe telefoonlijn, zou NSF financieel nooit haalbaar zijn. De telefoonlijnen betaal je per kilometer, en met vijf supercomputercentra en honderden universiteiten spreek je over een heleboel kilometers. Vandaar dat men besloot tot het opzetten van regionale netwerken, die op één punt met een supercomputer werden aangesloten. Dit lukte, met als bijkomend gevolg dat iedere universiteit in Amerika contact kon leggen met een andere universiteit. De hoeveelheid informatie die nu voor iedereen beschikbaar was, leidde tot meer dataverkeer dan het aangelegde netwerk aan-kon. In 1987 werd dan ook besloten om een nieuw netwerk aan te leggen, met snellere telefoonlijnen en snellere computers om het netwerk te besturen. Door NSF kregen niet alleen onderzoekers in de computerwereld en overheidspersoneel toegang tot Internet, maar stond het netwerk ook ter beschikking van andere studenten en onderzoekers. Na hun studie overtuigden studenten de bedrijven waar ze kwamen te werken van het gebruik van Internet, zodat ook deze groep gebruikers enorm groeide. Meer netwerken werden aan Internet gekoppeld en deze ontwikkeling gaat nog steeds door. Op dit moment zijn meer dan 1 miljoen computers en meer dan 15 (misschien wel 20) miljoen gebruikers aangesloten op Internet. Zij bieden niet allemaal even uitgebreide

diensten, maar dit aantal zegt natuurlijk wel wat.

Terug naar de MSX

Sinds kort is er op Internet ook ruimte voor de MSX. Op één van de bekendste databanken op internet in Finland is nu een directory speciaal voor de MSX gereserveerd. Ook wordt er een lijst bijgehouden van MSX'ers op het internet, om zo internationale MSX-contacten tot stand te kunnen brengen. Deze mailinglist wordt bijgehouden door Ricardo Pinheiro. De software die op die site te vinden is is natuurlijk public domain. Er is software te vinden uit allerlei landen. De hele verzameling sunrise picture disks is er onder andere te vinden, maar ik heb er ook een hele goede teksteditor (TED-achtig) uit brazilië vandaan gehaald. De hoeveelheid software is niet overweldigend maar het is leuk om te zien wat MSX'ers in het buitenland voor elkaar krijgen op de MSX. Tot slot volgt nog een klein gedeelte van de mailinglist...

Adres: `NIC.FUNET.FI`
Directory: `pub/msx`

Arjan Steenbergen

Gedeelte MSX mailinglist:

Internetaddress	Name	Country
g.obiltschnig@jk.uni-linz.ac.at	Guenter Obiltschnig	Austria
pinheiro@lyric.labma.ufrj.br	Ricardo Jurczyk Pinheiro	Brazil
antao@leme.nce.ufrj.br	Antonio Joao Antao de Mello	Brazil
93132093@ibm.ufsc.br	Andre Grutzmann	Brazil
mario@vms1.nce.ufrj.br	Mario Impronta	Brazil
gopaixao@dcc.ufmg.br	Goedson Paixao	Brazil
hydefus@inf.utfsm.cl	Max C. Celedon	Chile
jhernan@inf.utfsm.cl	Juan Hernandez	Chile
rarriaga@inf.utfsm.cl	Roberto Arriaga	Chile
mkv@tolsun.oulu.fi	Markus Valtokari	Finland
halter@scinfo.u-nancy.fr	Laurent Halter	France
V922257@si.hhs.nl	Remco Schrijvers	Holland
V922259@si.hhs.nl	Coen van der Geest	Holland
wulms@stpc.wi.leidenuniv.nl	Alex Wulms	Holland
smboer@cs.vu.nl	Stefan Boer	Holland
rmuit@et.tudelft.nl	Roderik Muit	Holland
zeno@paola.dei.unipd.it	Zeno Michaelon	Italy
aki-m@ascii.co.jp	Akira Matsumoto	Japan
geirt@nvg.unit.no	Geir Tjoerhom	Norway

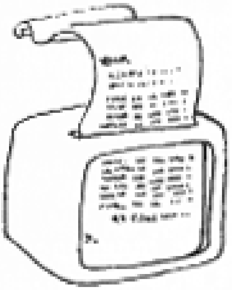
Setpage in Screen 0

MSX-Basic is één van de krachtigste basic-varianten die er zijn. Toch is zelfs deze Basic niet perfect. Dhr. Retaliator probeerd enkele beperkingen te omzeilen.

Op een MSX zit minimaal 128Kb aan VRAM aan de VDP geschakeld. De BIOS geeft je de mogelijkheid om in de meeste grafische modi deze ruimte goed te benutten. In textmode echter valt er nogal wat te wensen over. In SCREEN 0 met WIDTH 80 ziet de VRAM indeling er grofweg als volgt uit:

&H0000	pattern name table
&H0800	'blink' table + palette table
&H1000	pattern generator table
&H1800	

Zoals je ziet beslaat 1 scherm maar 8 Kb. In de overige 120 Kb kunnen dus makkelijk nog veel meer pagina's opgeslagen worden. De BIOS echter vindt één pagina echter meer dan genoeg. Het is echter mogelijk om toch meer pagina's tot onze beschikking te krijgen door in het BIOS werkgebied een aantal parameters te verranderen: TXTNAM (&HF3B3) en NAMBAS (&HF922) bevatten het startadres van de pattern-name-table (de tabel waarin per scherm positie staat aangegeven welk teken daar zichtbaar is). Met het volgende BASIC-programmaatje kan men meerdere pagina's 'schakelen':



```
10 REM A = paginanummer
20 A=A*4096:POKE &HF3B3,0
30 POKE &HF3B4,A/256
40 POKE &HF922,0
50 POKE &HF923,A/256
60 VDP(2)=A/1024 OR 3
```

VDP register 2 geeft de staart van de name-table aan. Aan de hand van dit programmaatje blijkt dat de BIOS alle getallen boven de 3 niet goed meer verwerkt. Deze bug is kennelijk overgebleven van de MSX1 waarin maar 16Kb VRAM aanwezig was. Ook al is het BASIC-programmaatje niet echt groot, toch is het leuk om dit met behulp van de 'CALL ()' instructie te doen (dit is meer als voorbeeld bedoeld dan dat het functioneel is). CALL instructies hebben als voordeel dat je aan je ML-programma's lekker veel en verschillende parameters kunt mee geven. Hoe gaat het alle-maal in zijn werk: als de MSX zichzelf opstart dan gaat de BIOS alle geheugensloten af op zoek naar ROM's die enig initialisatie-werk willen verrichten of die zichzelf aanroepbaar willen maken met behulp van het CALL statement (de naam mag maxi-maal 16 karakters groot zijn). Dit gaat als volgt: de BIOS kan intern niet zien of hij naar een uitbrei-dings ROM of naar iets anders kijkt. De ROM maakt zichzelf herkenbaar met behulp van een 'header' die is beschreven in het vorige nummer (Sticky Keys). In zijn speurtocht door het geheugen houdt de BIOS in de tabel SLTATR bij (64 bytes groot) waar zich ROM's bevinden die met een CALL aan te roepen zijn. De hele truuk om je eigen CALL's te maken is om het BIOS wijs te maken dat er zich in een RAM pagina een aanroepbaar ROM staat. In feite hoeft maar 1 bitje gezet te worden. Dit bereik je met:

```
10 A=PEEK(&HF342): REM
SLOTCODE VOOR RAM
20 POKE &HFCC9+(A AND 3)
*16+(A AND 12)*1,32
```

Als de interpreter een CALL tegenkomt dan gebeurt het volgende:

- de naam van de CALL wordt in PROCNM (HFD89, 16 bytes groot) geplaatst afgesloten met een nul (de 'naam' van de CALL mag maximaal 16 bytes groot zijn, de BIOS heeft na PROCNM voor de zekerheid altijd een nul staan)
- BIOS roept nu alle adressen aan op de sloten waarvan in SLTATR de overeenkomstige bitjes zijn gezet.

Bij de volgende aanroep: CALL PAGE(0,0) wijst HL naar het begin van de meegegeven parameters en is de Carryflag

gezet. Nu moet je eigen programma de naam die in PROCNM staat onderzoeken. Staat hier de juiste naam dan neemt je routine de touwtjes in eigen handen, anders moet je BIOS duidelijk maken dat je deze CALL niet verwerkt:

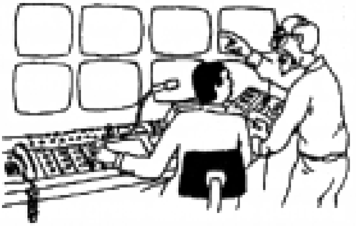
Bij het verlaten (en het statement verwerkt te hebben) wijst HL naar de eerste positie na de parameters en is de carryflag gereset. Als het statement niet verwerkt is dan wordt de originele toestand, zoals die aan het begin van de aanroep was, weer teruggezet.

Als steeds met een hoge carry wordt teruggekeerd gaat het BIOS verder zoeken naar andere ROMs die ook aanroepbaar zijn. Als er geen meer te vinden zijn wordt er een `Syntax error` fout-melding gegenereerd.

Bij het schrijven van het volgende programma heb ik mij mede gericht op een artikel uit MSX Club Magazine 38. Er blijken echter proefondervindelijk een aantal dingen niet te kloppen in het betreffende artikel. Waarom dit is weet ik niet dus wees gewaarschuwd. De geassembleerde code zet zelf het bitje en en creëert het volgende CALL statement: `CALL PAGE (X,Y)`, of in het kort: `_PAGE (X,Y)`, met X=zichtbare pagina en Y= active pagina. Om het programma eenvoudig te houden worden alleen gehele getallen als parameter geaccepteerd (dus geen variabelen). Bovendien worden alleen de getallen 0 - 7 verwerkt (let op: getal 1 mag eigenlijk niet gebruikt worden omdat men dan op de pattern-generator table staat. In feite kunnen alleen pagina's 0,2 en 3 normaal gebruikt worden. Pagina's 4 tot en met 7 kunnen alleen zichtbaar worden gemaakt vanwege de beperking van de BIOS (als je toch iets op deze pagina's wil schrijven dan zul je direct naar het VRAM moeten poken).

Mede dank aan Bas Vijfwinkel
and remember, the Force flows through a Jedi!

Retaliator



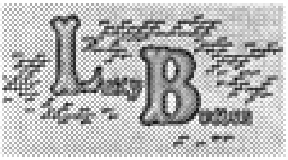
Listing

```
        ORG     &HC000

PROCNM: EQU     &HFD89
CALL_G: EQU     &H4010
WRTVDP: EQU     &H47
TXTNAM: EQU     &HF3B3
NAMBAS: EQU     &HF922
SLTATR: EQU     &HFCC9

;move program to
;RAM page 2
        IN      A,(&HFE)
        PUSH    AF
        LD      A,2
        OUT     (&HFE),A
        LD      HL,CALLDT
        LD      DE,&H8000
        LD      BC,200
        LDIR
        POP     AF
        OUT     (&HFE),A

;set SLTATR
;(slotattribute)
        LD      A,(&HF342)
        LD      B,A
        LD      HL,SLTATR
        AND     3
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        LD      E,A
        LD      D,0
        ADD     HL,DE
        LD      A,B
        AND     12
        LD      E,A
        INC     E
        ADD     HL,DE
        LD      (HL),32
        RET

;data block +
;actual program
CALLDT:
        DEFB    &H41,&H42
        DEFW    0
        DEFW    CALL_G
        DEFW    0
        DEFW    0,0,0,0

        PUSH    HL
        LD      B,5
        LD      HL,PROCNM
        LD      DE,CALLNM

;compare name in PROCNM
LOOP1:  LD      A,(DE)
        CP      (HL)
        JR      NZ,NOTNAM
        INC     HL
        INC     DE
        DJNZ    LOOP1

;name is recognized,find
;the first parameter
        POP     HL
        LD      BC,4392
LOOP2:  LD      A,(HL)
        INC     HL
        CP      C
        JR      NZ,LOOP2

;first parameter
;(visual page)
        LD      A,(HL)
        SUB     B
        CP      8
        JR      NC,JUMP1
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        OR      3
        LD      B,A
        LD      C,2
```

```
        CALL    WRTVDP
        LD      B,17

JUMP1:
        INC     HL
        INC     HL

;second parameter
;(active page)
        LD      A,(HL)
        SUB     B
        CP      8
        JR      NC,JUMP2
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        ADD     A,A
        LD      (TXTNAM+1),A
        LD      (NAMBAS+1),A
        XOR     A
        LD      (TXTNAM),A
        LD      (NAMBAS),A
JUMP2:
;tell interpreter that
;statement is processed
        INC     HL
        INC     HL
        AND     A
        RET

;tell interpreter to
;search on
NOTNAM:
        POP     HL
        INC     HL
        SCF
        RET

;'name' of he call
CALLNM: DEFB    "PAGE",0
```

De nieuwste demo's

Op de beurs in Tilburg waren weer heel wat nieuwe demo's te bewonderen. Een impressie...



Metal Limit

Naast al het Nederlandse demogeweld doen nu ook de italianen een duit in het zakje. Op de sunrise picturedisk waren al wat promo's te zien van I.O.D. (Instrument of Darkness) maar op Tilburg werd de volledige demo gepresenteerd. Deze demo staat op maar liefst 3 diskettes en kost f17,50. Voor deze demo zijn 128K VRAM en 128K RAM vereist, dus hij moet op vrijwel iedere MSX2 te draaien zijn. In het intro scherm wordt vermeld dat de demo van de MSX-AUDIO en de MSX-MUSIC gebruik kan maken (niet stereo overigens). Op de drie diskettes staat een aanzienlijk aantal grote en kleine demo's.

bij elkaar gehouden door een soort 'menu'. Na het opstarten van de disk kunnen we kiezen wat voor soort menu we willen gebruiken: 'Lazy Bones' of 'Metal Limit'. Bij het 'Lazy Bones' menu moeten we met een skeletje naar rechts blijven lopen totdat we een deur tegenkomen waarna de bij die deur behorende demo wordt gestart. Wanneer we voor 'Metal Limit' kiezen krijgen we een heuse Metal Gear variant te zien. Het is de bedoeling om deuren te openen en kaarten te vinden om zodoende bij een demo terecht gekomen. Het spel is heel leuk opgezet en zou zo van Konami kunnen zijn. Er lopen gelukkig/helaas geen tegenstanders rond. Het is een kwestie van zoeken. Ik heb het spel zelf nog niet uitgespeeld. Soms moet je vrij lang zoeken voordat je een deur open krijgt. Al met al is het toch heel leuk in elkaar gezet en het is te hopen dat ze er nog eens een echt spel van gaan maken. Vanuit het 'Lazy Bones' menu kunt u kiezen voor 8 verschillende demo's maar als u gelijktijdig de toetsen I O D indrukt dan krijgt u nog een verborgen menu te zien. De kwaliteit van de demo's is hoog en ook de muziek is goed. De prijs van de demo is aan de hoge kant, dus alleen geschikt voor de echte demo liefhebber...

Unknown Reality

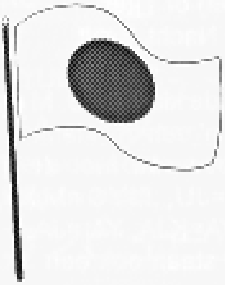
Deze megademo van N.O.P. haalt werkelijk het onderste uit uw MSX. De technische hoogstandjes zijn in grote getale aanwezig: screen7 interlaced plaatjes, 2048 kleuren, 256Kb samples, rotaties, sterrenscroll, realtime VU meters en ga zo nog maar even door. Voor de verschillende onderdelen moet vrij veel geladen worden. De tussenliggende tijd wordt opgevuld met humoristische teksten en wat geluid op de achtergrond zodat je van het laden weinig merkt. Met het kijken naar deze demo ben je al gauw een halfuur zoet. De demo kan ook op de harddisk geplaatst worden. Er is sinds de release van de demo in Tilburg een patch uitgekomen die ervoor zorgt dat de demo nu op iedere MSX moet kunnen draaien. Als u aan de buren wilt laten zien wat de MSX allemaal kan dan moet u deze demo maar laten zien. Een echte aanrader! (ondanks de forse prijs van fl.17,50)

Arjan Steenbergen

Cursus Japans IV

Japans Engels of Engels Japans

Deze keer behandel ik het Katakana. Het lijkt wat betreft de tekens veel op het Hiragana. Echter voor het vertalen van het Katakana heeft u geen woordenboek nodig. Als U katakana kunt lezen wordt Japans een stuk duidelijker.



Het katakana bestaat uit een tabel van rond de 50 tekens, waarmee we via nog een paar combinaties met yo/ya/yo nog wat meer klanken mee kunnen maken (Zie MCD magazine nr 15). Mocht deze informatie weer wat weggezakt zijn lees dit dan a.u.b. nog even keertje door!. Voor de duidelijkheid heb ik de Katakana tabel er weer bij gevoegd. Naast de combinaties die bij ook het Hiragana gebruikt worden zijn er echter nog een aantal combinaties mogelijk. In de andere tabel staan deze combinaties. Let dus in het begin bij het Katakana op de grootte van het TSU,A,I,U,E,O - teken.

Het katakana wordt gebruikt voor de zogenaamde 'leenwoorden'. Leenwoorden zijn woorden die overgenomen zijn uit andere talen en in het geval van het Japans zijn dit meestal Engelse woorden. In de Nederlandse taal hebben we ook leenwoorden alleen worden die niet zo genoemd maar zijn het 'gewone' woorden. Voorbeelden van leen-woorden in het Nederlands gebruikt worden maar die duidelijk uit het Engels komen zijn computer, disk, mixer, joystick, ventilator, etc. Wij nemen deze woorden direct over met soms een kleine wijziging zoals bijvoorbeeld de 'c' van het woord 'Disc' dat in een 'k' veranderd wordt. In het Japans wordt dit ook gedaan. De uitspraak blijft vrijwel hetzelfde maar sommige klanken die men in het Engels wel heeft, zijn in het Japans niet aanwezig zodat men het ze goed mogelijk probeert te benaderen. Dus wat betreft de uitspraak klinken de leenwoorden veel als de Engelse

woorden. Echter, zoals men het Hiragana en de Kanji met penseel kon schrijven wilde men ook de leenwoorden met penseel op papier kunnen zetten. Hiervoor heeft men het katakana gebruikt.

Een Engels woord bestaat uit een aantal klanken. Men knipt het woord in een aantal 'klank-blokjes'. Bijvoorbeeld we hebben het woord 'computer' We kunnen het woord dan opdelen in de volgende klankdelen: CO-M-PU-TE-R. Echter wordt dit als je het op z'n engels gaat uitspreken: CO-M-PU-TA. Wat er nu gedaan wordt is deze losse klanken vervangen door Japanse klanken die er veel op lijken. De 'CO' wordt dan 'KO'. De 'M' blijft 'M'. De 'PU' wordt dan 'PYU' (De 'PU' klank is in het Japans ook te maken maar de 'PYU' klank lijkt hier meer op de klank die in computer zit). De 'TA' blijft 'TA'. Als Japans woord zouden we dus krijgen: KOMPYUTA, maar de Japanners vonden blijkbaar dat de U klank toch iets langer was dan bijvoorbeeld de O klank dus werd de U klank 2 keer zo lang gemaakt. Dit was ook het geval voor de A zodat we uiteindelijk overhouden: KOMPYUUTAA. Wat betreft de uitspraak blijft het woord computer dus redelijk gelijk aan het Engels.

Uitspraak

Hoe spreek je de klanken uit in het Japans? Soms is de klank hetzelfde als de klank in het Nederlands maar soms wordt de klank in het Nederlands anders gemaakt.

A - zoals in kAt, plAnk
I - zoals in macaronI, dIE, WIE
U - zoals in kOE, zUIU, mOE
E - zoals in wEg, zEg
O - zoals in pOp, Op, stOp

Tussen de letters CH,F,H,K,P,S, SH,TS,T en aan het eind van een woord vallen klanken U, O en I bijna helemaal weg. Bijvoorbeeld het woord 'kusa' wordt uitgesproken als 'ksa' en het woordt 'masu' wordt uitgesproken alsof het 'mas' was. 'Inputto' wordt uitgesproken als 'inputt'.

De klanken b,d,j,k,m,n,p,t worden hetzelfde uitgesproken als in het nederlands en het engels.

SH - zoals in kaSt, Sjokken
Ch - zoals in TJilp (wat een vogeltje doet) of TItel
N - zoals in Nacht, kaNt

Echter voor de klanken B, M en P wordt de 'n' een 'm' klank.
Y - komt overeen met de 'j' klank: YU=JU, MYO=MJO, YO=JO, KYA=KJA, YA =JA. (in de tabel staan ook een JA,

JU en JO maar deze woorden worden meer uitgesproken met een 'ZJ' klank).

De kleine versie van 'tsu' wordt niet als een klank uitgesproken maar dient om de volgende medeklinker te verlengen zoals bv de PP klank in schoPPen.

Ook heb ik het de vorige keer gehad over het verlengen van klinkers gehad. De A,KA,SA,TA etc. klanken worden in het katakana niet zoals bij het hiragana verlengd maar door er een horizontaal streepje (-) achter te zetten. De klinker wordt dan dus twee keer zo lang. Bv SA- wordt uitgesproken als SAA. De R klank is een vreemde klank in het Japans. Hij wordt in het Japans bij het katakana heel vaak als 'L' klank uitgesproken. Let hier dus op! (NvdR. waal ligt Dliebelgen?) Laten we weer eens terug gaan naar ons woord computer. We hadden het dus opgedeeld als KO_M_PYU-_TAA. We kunnen dit dus omzetten naar katakana tekens:

KO = コ
M = ン
PYUU = ピュー
TAA = ター

Het woord dat we dus in katakana krijgen wordt:

コンピューター

Het is natuurlijk niet de bedoeling om woorden van het Engels naar het Japans te gaan vertalen ,maar nu begrijpt u hopelijk hoe men aan de Katakana woorden komt en zal misschien de woorden wat makkelijker herkennen.

Het was misschien een wat lastig verhaal maar aan de hand van een berg voorbeelden zal het allemaal heel wat duidelijker worden. Onthoud goed: de meeste woorden komen uit het Engels dus denk daaraan.

Voorbeelden:

ディスク

'DE' + kleine 'I' wordt 'DI' (zie tabel). De 'U' tussen de 'S' en 'K' valt weg, ook de 'U' aan het eind valt weg. We houden dus een woord over dat uitgesproken wordt als 'DISK'.

アスキー

De 'U' tussen de 'S' en 'K' valt weg. We houden dus over 'ASKII' en wordt in het engels als ASCII geschreven.

インターフェイス

De 'U' aan het eind valt weg, 'A' is verlengd en als u het uitspreekt zal u komen op het woord 'INTERFACE'.

インプット

De 'O' aan het eind valt weg. Resultaat : 'INPUTT' wat dus hoogstwaarschijnlijk 'INPUT' zal zijn.

アナログ

De 'U' valt weg. Hier is dan de 'R' of 'L' klank. We hebben dus een woord dat uitgesproken kan worden als 'ANAROG' of als 'ANALOG'. Bij dit woord heeft het meer zin om het met en 'L' uit te spreken zodat we het woord 'ANALOG' krijgen.

コンパチブル

'N' -> 'M' vanwege de 'P'. 'U's vallen weg 'R' kan 'R' of 'L' zijn. 'KOMPACHIBR' of 'KOMPACHIBL'. Het woord was COMPATIBLE.

ソフトウェア

'U' en 'O' weg. 'U' + 'e' -> 'WE'. Resultaat: 'SOFTWEA' Dit is dus het Katakana woord voor 'SOFTWARE'

ディスプレイ

'U' weg. 'R' -> 'L'. Resultaat: 'DISPLEI'

データ

'E' is verlengt -> 'DEETA' Dit is het Engelse woord 'DATA'

トラック

'O' valt weg. 'U' valt weg. Resultaat : 'TRAKK' en is het Engelse woord 'TRACK'.

ハードウェア

'A' is verlengd, 'O' valt weg. Het resultaat 'HAADWEA' en is het tegenovergestelde van software, HARDWARE dus.

プログラム

De 'U's moeten weg. Resultaat: 'PROGRAM'. Let erop dat hier de 'O' toch niet helemaal weg gelaten kan worden.

ロム

'U' valt weg. Resultaat 'ROM'.

プリンター

'U' valt weg. 'A' is verlengd. Resultaat : 'PRINTAA' en is dus het woord PRINTER

Bij het Katakana geldt ook: oefening baart kunst. In diverse Japanse bladen staat ontzettend veel Katakana dus als u weer eens op een beurs kunt u het beste eens zo'n tijdschrift kopen. Succes ermee!

Bas Vijfwinkel

HACKER by Vadun

NOTE: By the act of reading this comic strip, you have entered into a licensing agreement with Chuck Vadun and are thereby required to mail him 62.5% of your wages for the remainder of your lifetime or 99 years.